Curso de dibujo MANGA

02

NARRATIVA

- El formato
- Estereotipos

TÉCNICA

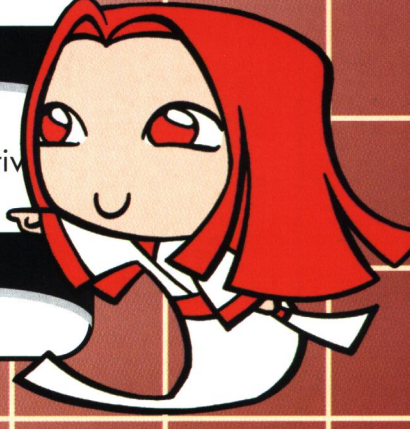
- Proceso de trabajo
- Acabado plano

DIBUJO

- El movimiento
- Concepto de perspectiv
- Perfil y 3/4

CULTURA

- Gosho Aoyama



SALVAT

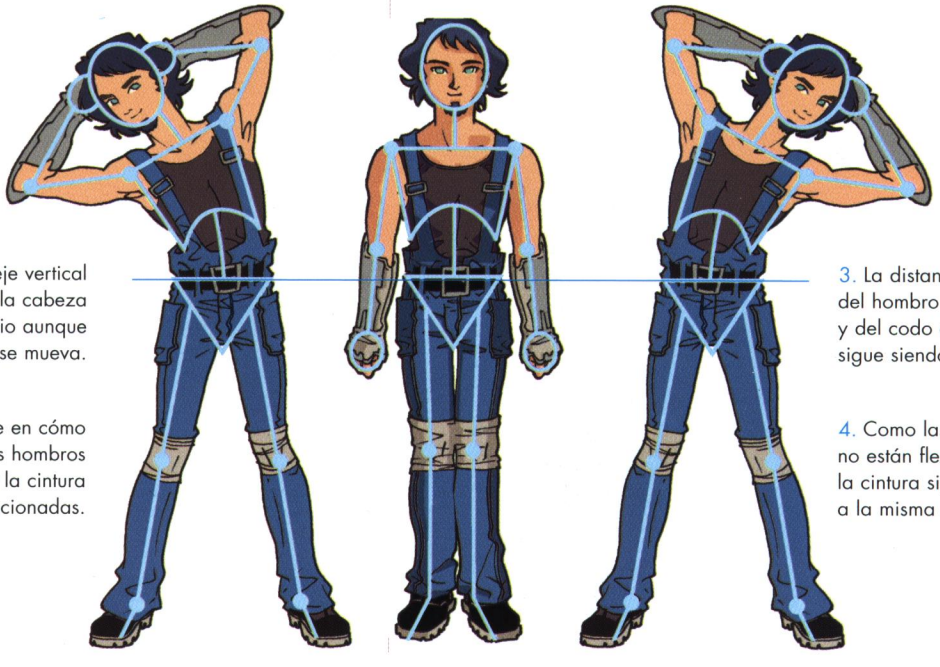
EL MOVIMIENTO

VARIACIÓN EN LA ESTRUCTURA

Una vez se ha estudiado el eje vertical de la figura, y cómo los diferentes bloques que componen la estructura se sitúan en él según el patrón de las cabezas, llega el momento de mover la figura, y estudiar qué sucede con esa misma estructura cuando la postura varía.

1 MOVIENDO EL TORSO

La figura frontal permite determinar los componentes del cuerpo, pero en circunstancias normales, el cuerpo siempre está en movimiento, en mayor o menor medida. Para empezar, estudiemos un movimiento sencillo, en que sólo está activa la parte superior del cuerpo, es decir, el torso, la cabeza y los brazos. Observemos qué pasa con los puntos clave de la figura, una vez ésta empieza a moverse, y qué impresión causan al espectador.



1. El eje vertical permite situar la cabeza en su sitio aunque el torso se mueva.

2. Fíjate en cómo la línea de los hombros y la de la cintura están relacionadas.

3. La distancia del hombro al codo y del codo a la mano sigue siendo igual.

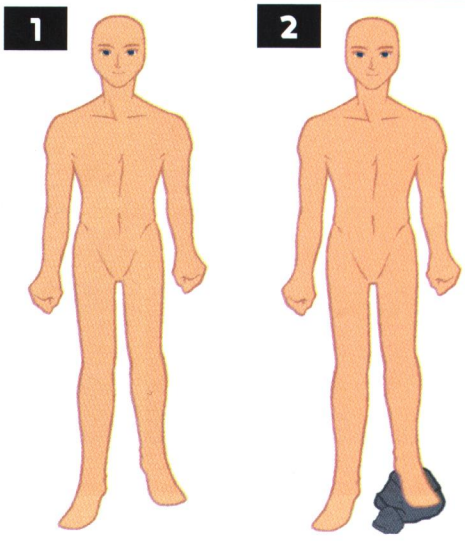
4. Como las piernas no están flexionadas, la cintura sigue estando a la misma altura.

2 MOVIENDO LAS PIERNAS

La figura de la izquierda permite apreciar un error básico de principiante: qué pasa cuando se intenta mover la parte inferior del cuerpo en una pose frontal, sin tener en cuenta nada más.

- En la imagen 1 se ha intentado que la figura dé un paso adelante... acortando la pierna y el brazo izquierdos. Para el espectador, parece que tenga una pierna más corta que otra, y tampoco queda claro si la que avanza es la pierna izquierda o la derecha.

- Una solución, también muy de principiante es... ¡colocar una piedra –u otro objeto– debajo! Es obvio que, aunque "salgamos del paso", con esta clase de recursos, el dibujo no funcionará jamás si no analizamos qué problema tiene la figura: un cuerpo, con un pie adelantado, no se ve así.



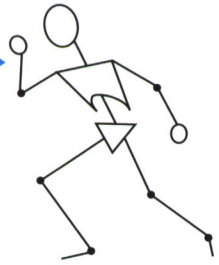
3

MOVIÉNDOLO TODO

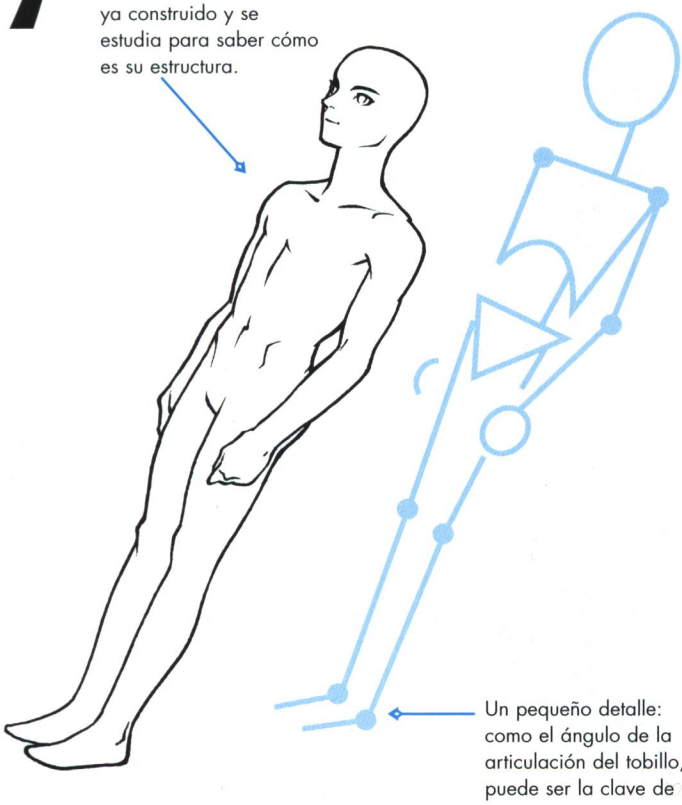
En vez de una pose estática, imagina ahora una pose realmente dinámica, en que tanto el torso como las piernas se muevan. Aun sin salirse mucho de la figura frontal, seguro que empiezas a tener problemas: la inclinación, la longitud de los brazos y de las piernas...

Por eso es importante, antes de realizar la figura completa, hacer sistemáticamente la estructura de bloques, y pensar en cuántas cabezas tiene cada cosa, dónde se colocan los bloques y cuál es la relación entre las diferentes líneas de la figura.

Recuerda que hay dos maneras de afrontar los problemas de estructura. En la primera, se parte de la estructura y después se construye el cuerpo.



En la segunda se empieza con un cuerpo ya construido y se estudia para saber cómo es su estructura.

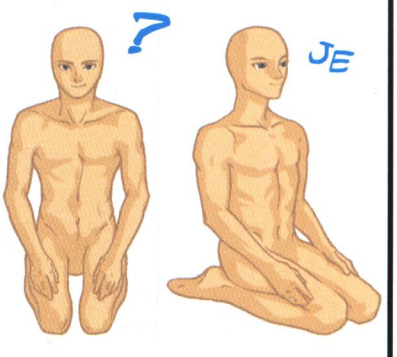


Un pequeño detalle: como el ángulo de la articulación del tobillo, puede ser la clave de una estructura concreta.

CONSEJO MAESTRO Escoger pose

El mejor dibujante del mundo puede cometer un error al pensar que si una figura está bien dibujada –es decir, las proporciones y la perspectiva son correctas–, funcionará de forma automática para el lector. Este razonamiento sólo es válido en una clase de arte, o ante un público que sepa realmente lo que se pretendía dibujar.

En la vida real, el dibujante de manga quiere que sus lectores le entiendan siempre, sin necesidad de explicaciones, y por tanto escogerá la pose que resulte más interesante para el espectador... y la que se entienda mejor. Entre las dos poses de la figura arrodillada, ¿cuál se entiende mejor? Pues esa es la que, preferiblemente, irá a la viñeta.



CONCEPTOS BÁSICOS

EL MUNDO EN 3D

Representar el espacio real, que es tridimensional, en la página, que es bidimensional, tiene truco. Aprovechando la forma en que el ojo humano percibe las cosas, se puede construir cualquier imagen para que dé sensación de profundidad. La herramienta a usar es la perspectiva.

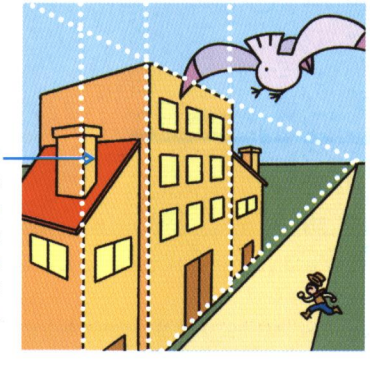
Varias naves convergen en una región del espacio. Incluso en una ambientación con tan pocas referencias visuales, el espectador entiende lo que sucede porque todo su movimiento converge hacia un lugar concreto: el punto de fuga de la imagen.

Del punto de fuga parten unas líneas imaginarias que determinan la posición de las diferentes naves.

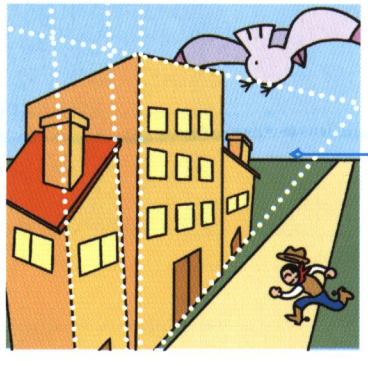
Las naves son muy parecidas, pero cada una está vista desde un punto de vista diferente. La perspectiva hace que la escena se entienda.

1 ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?

Porque si no hay una referencia muy clara no se pueden interpretar cosas como la distancia, qué objetos están cerca y cuáles lejos, cuál es el tamaño relativo de los objetos, y qué relación hay entre ellos. Estamos muy acostumbrados a ver un mundo donde la profundidad existe, y trabajar con otro criterio resulta imposible. Piensa en una ilustración infantil y verás lo difícil de interpretar que resulta a veces.



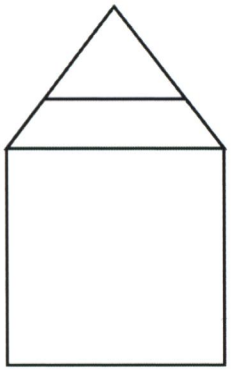
El mundo en perspectiva: las líneas de la imagen convergen, y la relación de tamaños entre objetos es correcta.



El caos: cuando las líneas divergen del punto de fuga, la relación entre objetos se pierde y la imagen se hace incomprensible.

2

UN CUBO

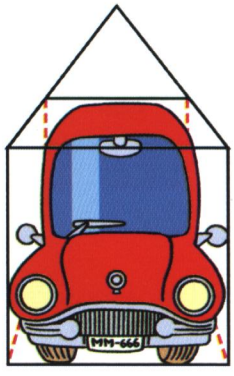


El truco de reducir los dibujos a su estructura, preferiblemente a base de formas geométricas, también sirve para entender la perspectiva. En este caso, hemos empezado trazando un punto y después hemos construido la figura geométrica, en este caso el cubo.

3

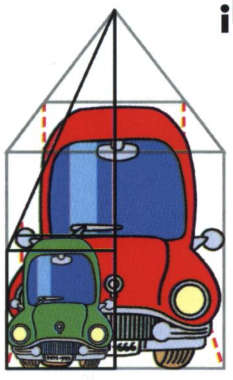
UN COCHE

Una vez tenemos el cubo, basta con "rellenarlo" para obtener una figura vista en perspectiva. Dentro de un cubo se pueden colocar muchos objetos y este ejemplo (un coche un poco super deformed), es sólo uno de ellos. ¡Pero es fácil colocar objetos geométricos!



4

¡DOS COCHES!

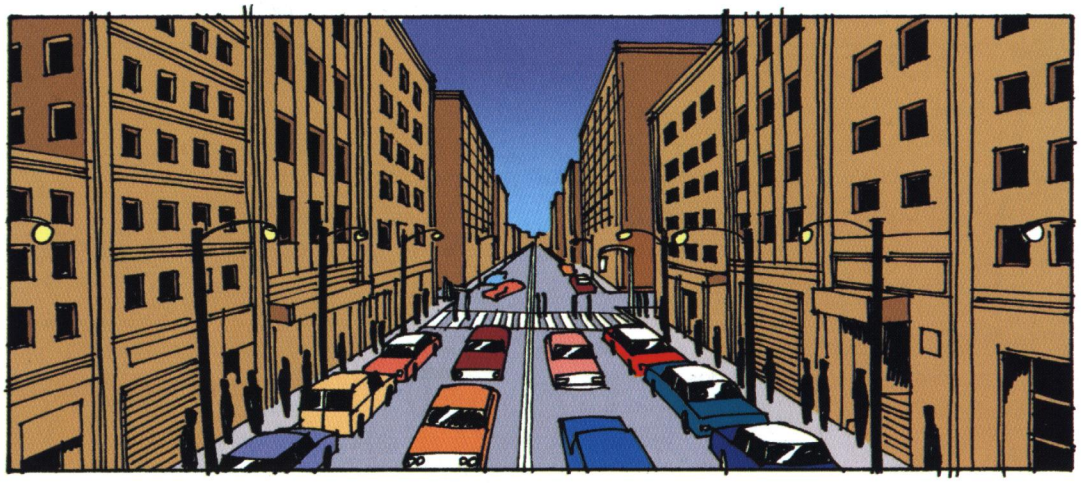


Para colocar dos objetos y que mantengan la perspectiva, basta con aumentar el número de líneas que parten del punto de fuga inicial. En este caso, se ha creado un segundo cubo con esas líneas y después se ha insertado un segundo coche.

5

DESARROLLO CON UN PUNTO DE FUGA

Es muy inusual encontrar planos con un solo punto de fuga: lo normal es trabajar con perspectivas de dos; es un caso un poco similar al de la figura humana (es más habitual verla en 3/4 que frontal). Sin embargo, si hay buenos ejemplos de perspectiva con un único punto de fuga, de los cuales el arquetipo es el de una calle, vista desde el centro de la calzada. ¡Cuidado! Si se viera desde una acera, tendría dos puntos de fuga.



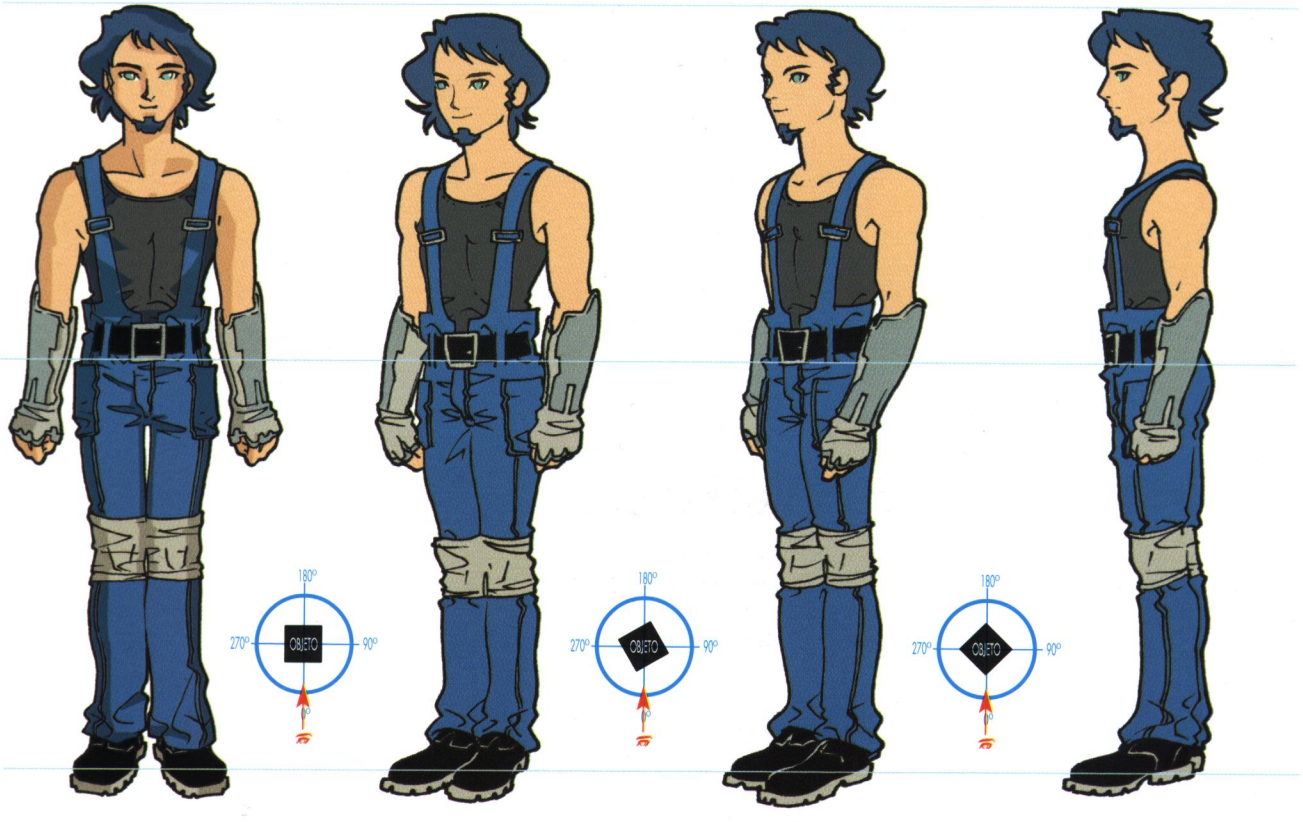
¿Dónde está el punto de fuga? Es fácil decidirlo en esta calle, donde la mirada tiende a dirigirse "al fondo", que es donde se encuentra dicho punto.

PERFIL Y 3/4

LAS VISTAS BÁSICAS

El motivo de que el estudio de la figura humana siempre se inicie con una vista frontal, es que en esta posición se entiende mejor cuáles son sus componentes y su simetría básica. Pero en la página de manga, no es la frontal la vista más habitual.

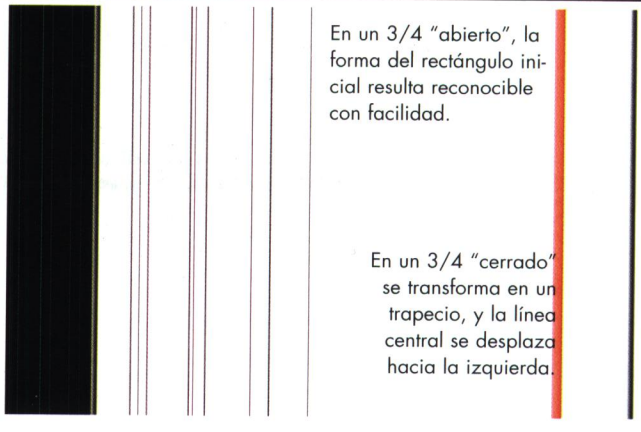
Si imaginamos a un espectador que no se mueve, y rotamos una figura de forma que termine estando de perfil, durante todo su recorrido lo que verá ese espectador será una figura de tres cuartos (3/4). Es una vista muy práctica, porque permite ofrecer datos a un tiempo de el frente y del perfil, y porque los dos ojos –claves para expresar emociones– están a la vista. Obviamente, hay muchas posibilidades para ofrecer una vista de tres cuartos.



1

3/4 ABIERTO Y CERRADO

Una vista de 3/4 incluye cualquier posible posición desde el perfil al frontal. Podríamos hablar de grados, pero en la práctica: será de 3/4 cualquier pose en que se vean los dos ojos y una sola oreja. Para construir una figura de 3/4, resulta útil pensar en que la figura tiene un cuadrado delante, para ver cómo cambia la posición del eje vertical –que en una vista frontal lo divide por la mitad– y como se deforma ese cuadro.



En un 3/4 "abierto", la forma del rectángulo inicial resulta reconocible con facilidad.

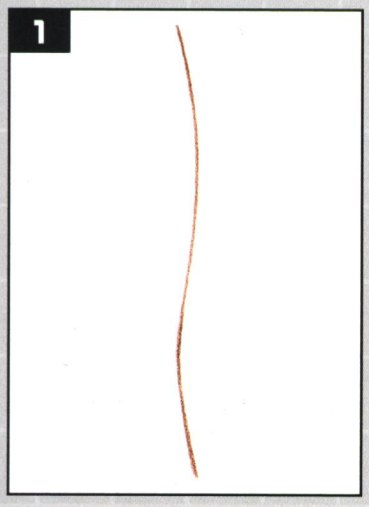
En un 3/4 "cerrado" se transforma en un trapecio, y la línea central se desplaza hacia la izquierda.

DURACIÓN	40 MINUTOS
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	PAPEL, LÁPIZ, REGLA

GIRO DE ESTRUCTURA

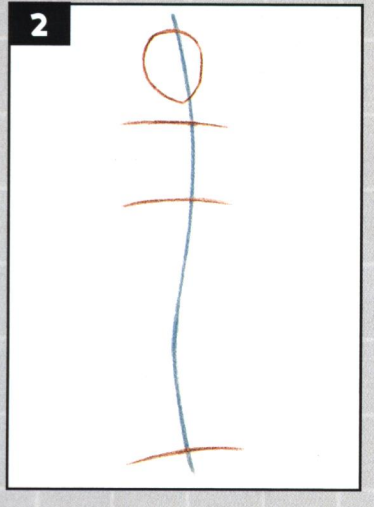
LÁMINA Nº 004 **A partir de una figura de la que sólo se haya visto una imagen frontal, debe ser posible construir una vista de 3/4, más abierta o más cerrada. Para construir una figura básica en 3/4, empezaremos exactamente igual que para construir una figura central: trazaremos el eje vertical y después colocaremos los bloques de la estructura.**

1



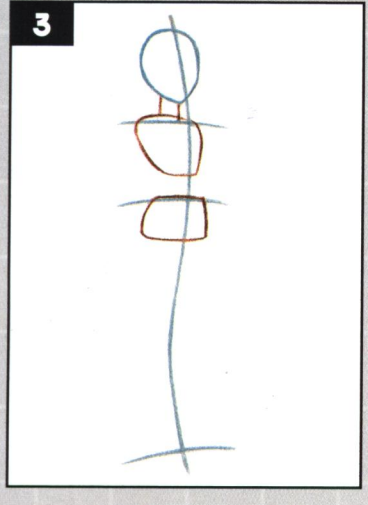
Eje vertical.
¡No es recto! ¿Por qué? Los huesos del cuerpo humano no son rectos, así que intentamos que nuestra línea base siga la curvatura de la columna vertebral, que tiene forma de "S".

2



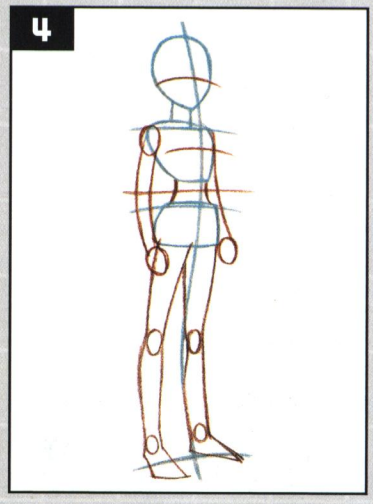
Líneas básicas.
Pensando en la proporción de las cabezas, trazamos la cabeza asegurándonos de que 2/3 de su volúmen queden a un lado del eje. Trazamos la línea de los hombros, la cadera y los pies.

3

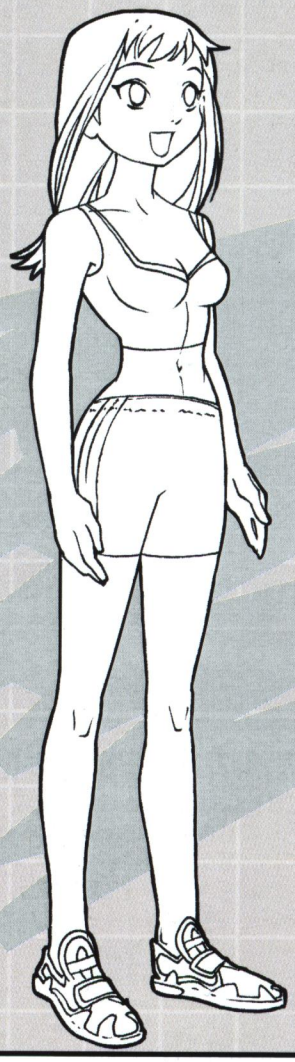


Bloques.
Llega el momento de la estructura. Encajamos los volúmenes igual que la cabeza: a un lado del eje. Trazamos así el cuello, el torso y la pelvis. Como es una chica, su pelvis tiene mucho volumen.

4



Extremidades.
La línea del eje debe caer en un pie o entre los dos pies, como en este caso. Fíjate en que las piernas tienen forma de ángulo (<), reflejando los huesos y los músculos que hay debajo. ¡Nada de rectas!



A partir de los bloques, podemos construir el resto de la figura como mejor convenga, variando los detalles que queramos para definir un personaje concreto.

GOSHO AOYAMA

EL MAESTRO DEL MISTERIO

Nacido el 21 de junio de 1963 en la provincia de Tottori, cerca de Kyoto, seguidor del béisbol y antiguo practicante de kendo, las pasiones de Gosho Aoyama son el deporte y el género policíaco, gustos que ha reflejado en sus obras más populares.

Como sucede con buena parte de los grandes autores japoneses, el trabajo de Gosho Aoyama se ha desarrollado en las páginas de una sola revista: la popular *Shonen Sunday*, de la editorial Shogakukan, que dedica sus historias a chicos de entre 12 y 16 años. Sin embargo, la producción de Aoyama no se caracteriza precisamente por su abundancia.

Shinichi Kudo, alias Conan Edogawa, es el joven protagonista de *Detective Conan*.

Meitantei Konan (*Detective Conan*). 37 volúmenes. Shonen Shunday (Shogakukan).
Magic Kaito. 3 volúmenes. Shonen Sunday (Shogakukan).
Yaiba. 24 volúmenes. Shonen Sunday (Shogakukan).
4 ban Saado. 1 volumen. Shonen Sunday (Shogakukan).
Aoyama Gosho Kessaku Tanpenshu (*Historias cortas de Gosho Aoyama*). 1 volúmen. Shonen Sunday (Shogakukan).

Meitantei Konan © 1997 Gosho Aoyama · Shogakukan, Inc.

Caricatura de Gosho Aoyama, publicada en el tomo 10 de *Detective Conan*.

1 YAIBA Y DEMÁS

Los autores japoneses suelen ser muy prolíficos, por lo que sorprende la escasa producción de Gosho Aoyama, que se resume en apenas cinco títulos. De estos, *4 ban Saado* y *Aoyama Gosho Kessaku Tanpenshu* son recopilaciones de historias cortas; y este último título recoge sus primeros trabajos como profesional, en los tiempos en que ganar un premio de la editorial Shogakukan lanzó su carrera.

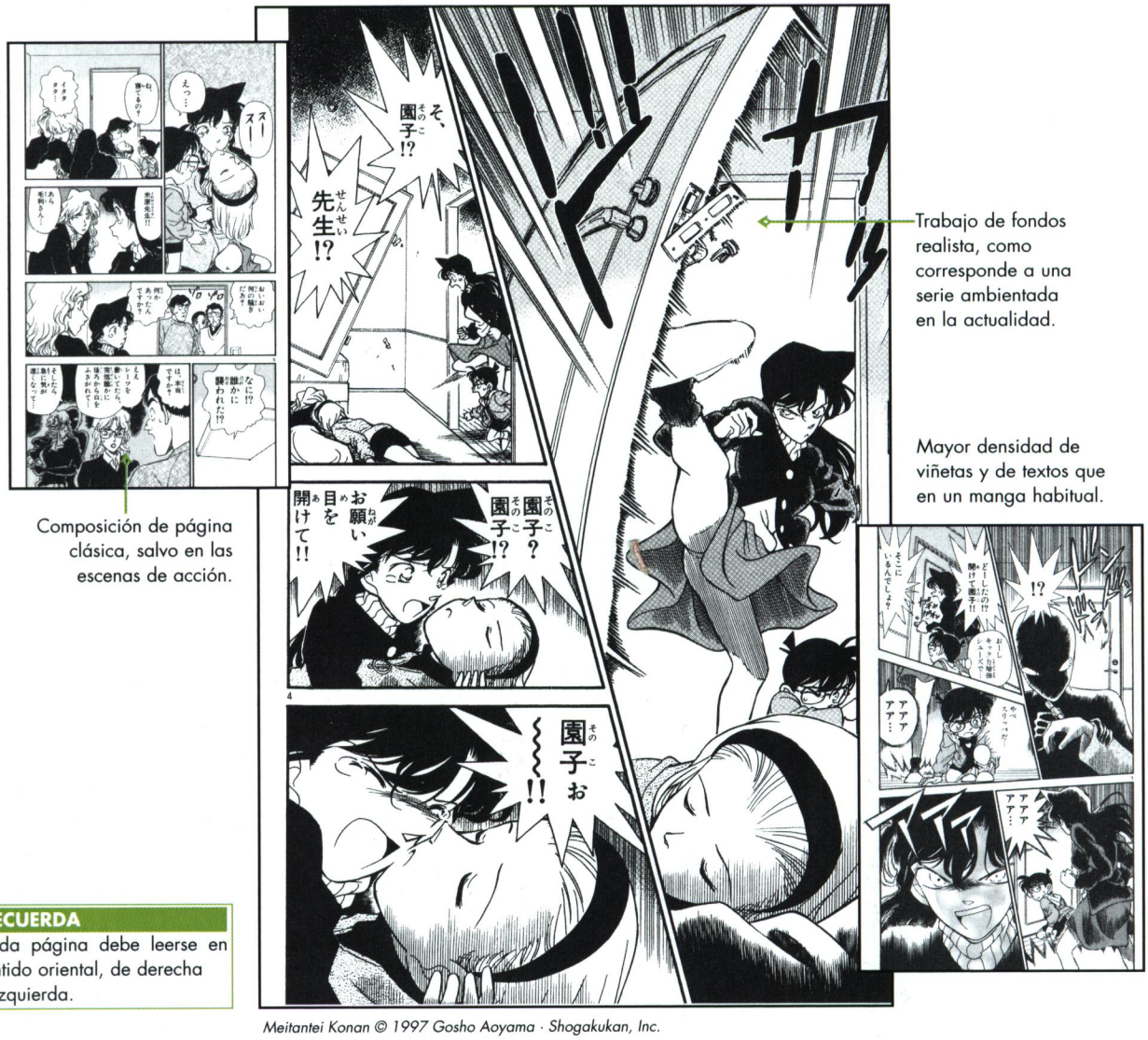
Magic Kaito © 1988 Gosho Aoyama · Shogakukan, Inc.

El pequeño Yaiba incluye en su diseño las características orejas de Aoyama.

Yaiba © 1996 Gosho Aoyama · Shogakukan, Inc.

2 LA OBRA: *DETECTIVE CONAN*

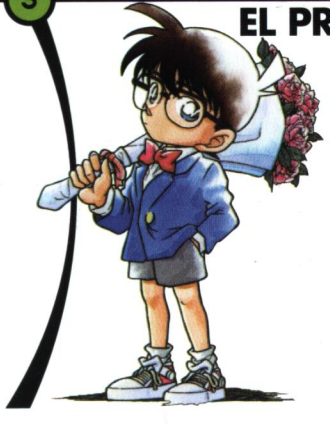
Conan Edogawa es el seudónimo de Shinichi Kudo, un joven detective de 17 años que ha visto su cuerpo reducido al de un niño de 6 años al ser envenenado por una organización criminal. Pero no ha cambiado su poderosa mente, que emplea con astucia para resolver toda clase de asuntos: secuestros, asesinatos y toda clase de crímenes, con la dificultad de conseguir hacer llegar sus resultados a las autoridades. Estas tres páginas corresponden al volumen 14 de la edición original japonesa de *Detective Conan*, páginas 167 a 169.



RECUERDA
Cada página debe leerse en sentido oriental, de derecha a izquierda.

Meitantei Konan © 1997 Gosho Aoyama · Shogakukan, Inc.

3 EL PROTAGONISTA

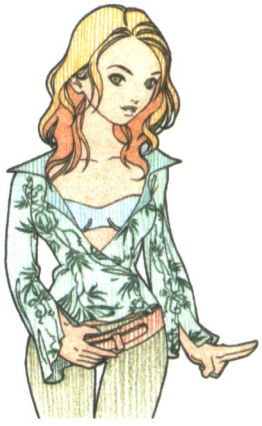


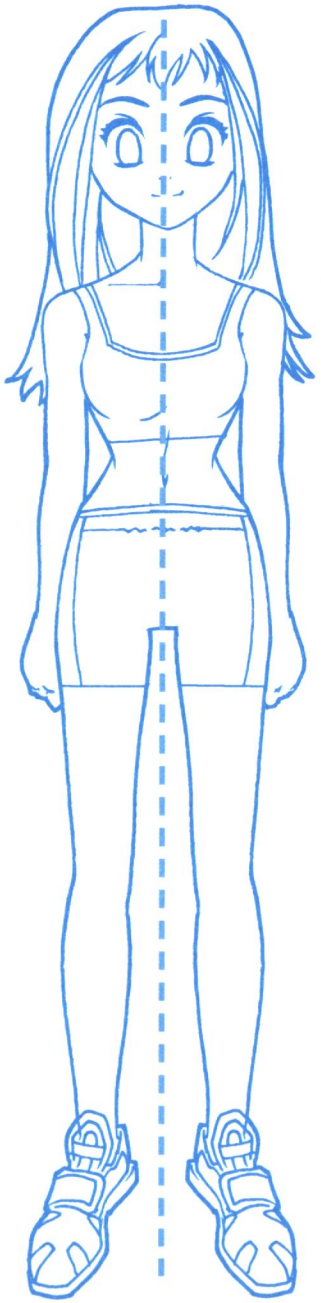
Conan Edogawa tiene el carácter analítico de los grandes detectives, que contrasta con el de los niños y adultos que le rodean, normalmente con efectos cómicos. Atrapado en un cuerpo que no es el suyo, lamenta mentir a su novia, la impulsiva Ran, sobre su identidad.

4 LOS DERIVADOS

Detective Conan ha dado lugar a una popular serie de televisión, que cuenta ya con más de 150 episodios, 5 películas e infinidad de objetos derivados. Es el segundo anime basado en su trabajo, ya que *Yaiba* también fue adaptado como serie de televisión.

Meitantei Konan © Gosho Aoyama · Shogakukan · Yomiuru Terebi · TMS





EL FORMATO

¿HISTORIA CORTA O HISTORIA LARGA?

Una vez has decidido el argumento básico, conviene pensar qué clase de historia vas a hacer con ella. Para escoger con mejor criterio, tienes que saber qué formatos se emplean en el manga, y ver cuál se ajusta mejor a tus necesidades y a tus capacidades.

Se llama "formato" al tipo de soporte en que se publica un manga. En el mercado internacional podemos encontrar cinco opciones de formato básicas:

- Tiras, chistes o páginas cómicas, insertadas en otras publicaciones.
- Comic-books, es decir, cuadernillos de 24 a 32 páginas, según el modelo americano.
- Álbums de al menos 48 páginas en color, que recogen cómic europeo.
- Tomos de 96 a 200 páginas en blanco y negro, hábitat del manga.

- Revistas. Aunque entre una revista europea (64 páginas, a color) y una japonesa (500 páginas, en blanco y negro), hay una gran diferencia.

Imagina un personaje cualquiera. Como, por ejemplo, este típico *ronin*, un samurai sin señor que va a vivir sus aventuras sobre el papel. Ahora bien, hay muchas maneras en las que podría vivir esas peripecias.

- En el caso del manga, la mayor parte del trabajo argumental se basa en la potenciación de los personajes, por lo que en muchas ocasiones, al empezar una historia, se tiene poca cosa más que un personaje con un diseño y un nombre.
- Los dos formatos de publicación típicos del manga son *zasen*, o revista, y *tankobon*, o tomo recopilatorio. Pero no son las únicas posibilidades... Todo depende de la clase de historia.

1 FORMATOS CORTOS

Quizá el personaje no llegue más allá de la mera anécdota; o sea, por ejemplo, una respuesta del autor al excesivo número de mangas de samuráis y *ronins*. En ese caso, conviene pensar en formatos cortos que exploten al máximo lo que el lector ya conoce y da por sentado en esta clase de historias. Se va a trabajar en clave de humor, donde, además de los tradicionales chiste, tira y página, es un formato habitual en el manga la historia de cuatro o cinco páginas: clásicos como *Shinchan*, de Yoshito Usui se publican originalmente así.

Un chiste único es un formato casi exclusivo de la prensa, y requiere sintetizar al máximo.

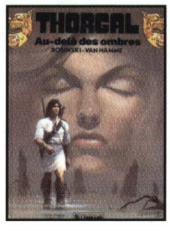
El formato rey del humor es la tira. En Japón se llaman *yon koma*, es decir, "4 viñetas", que se disponen en vertical.

Estas cuatro viñetas son el mínimo necesario para plantear la historia, jugar con el ritmo narrativo e incluir planos de acción y reacción.

La página permite juegos narrativos con la composición de página. Un solo chiste es un poco escaso para este formato.

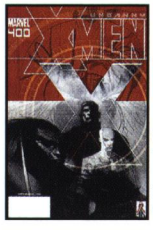
2 FORMATOS LARGOS

Si se quiere hacer una historia dramática, hay que recurrir a los formatos largos... De éstos, el más breve es, paradójicamente, la historia corta (mínimo 16 páginas). Una historia más larga tendrá capítulos semanales, quincenales o mensuales, y la longitud de la que conste una historia dependerá de la popularidad de la misma, la intención de sus autores... Los topes en cada mercado son similares, y en todos hay récords, está claro.



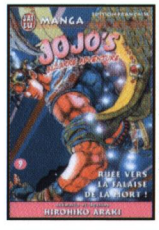
© Van Hamme - Rosinski · Les Editions du Lombard

Thorgal
Jean-Claude Van Hamme
y Grzegorz Rosinski
Se publica desde 1977
27 álbums
(1.296 págs.)



© Marvel Characters, Inc.

Uncanny X-Men
Creado por Stan Lee
y Jack Kirby
Se publica desde 1967
420 comic-books
(10.080 págs.)



© Hirohiko Araki · Shueisha, Inc.

Jo Jo no Kimiyô na Boken
Hirohiko Araki
Se publica desde 1987
69 tomos
(12.696 págs.)

ESTEREOTIPOS

¿CÓMO ES UN HÉROE MANGA?

La construcción de la historia en el manga empieza y termina con el diseño de personajes, cosa que no es extraña si tenemos en cuenta que es uno de los aspectos que mejor lo caracterizan. Ahora bien, a la hora de diseñar personajes: ¿conviene empezar desde cero?

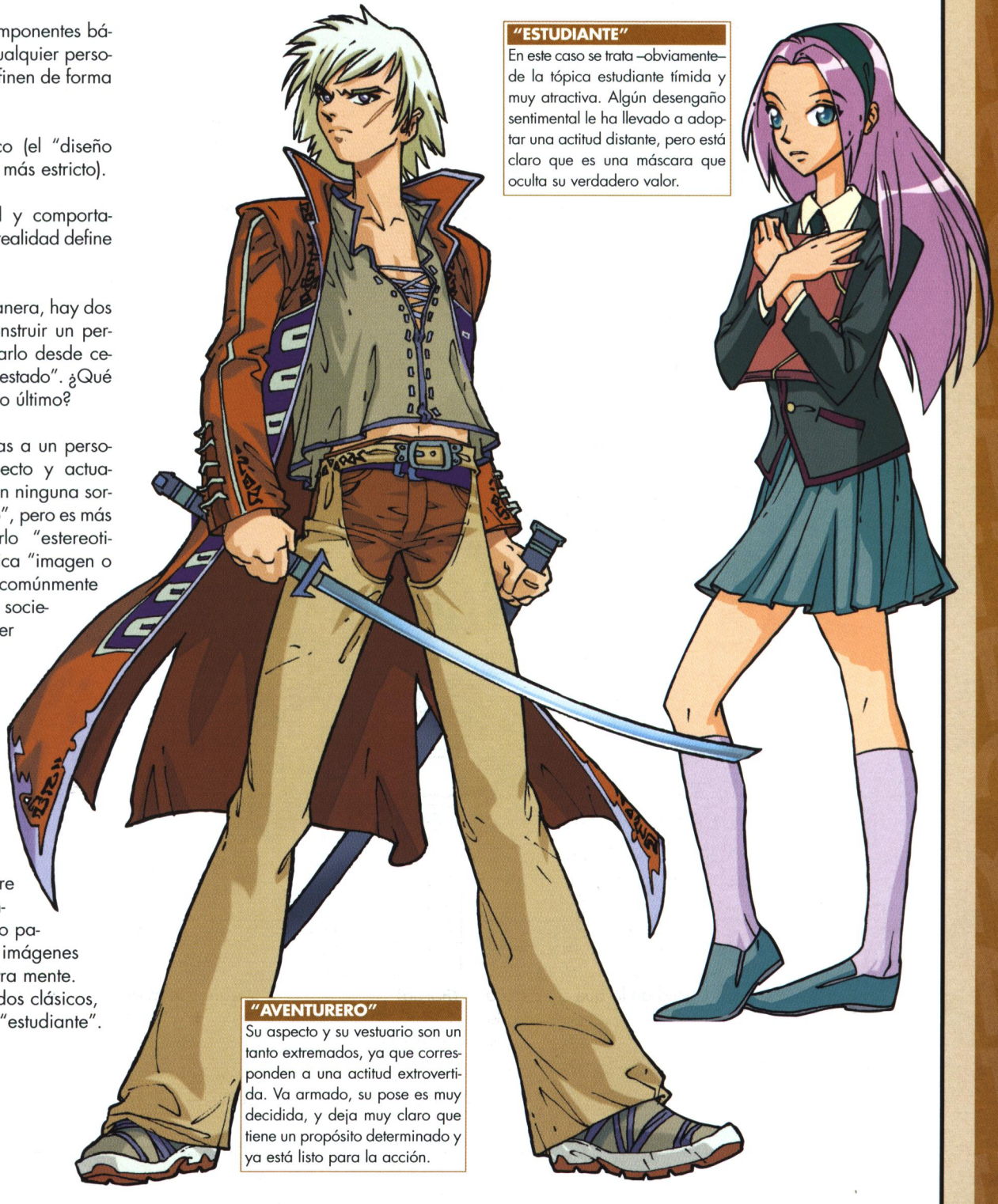
Hay dos componentes básicos en cualquier personaje, que lo definen de forma casi completa.

- Aspecto físico (el "diseño de personajes" más estricto).
- Personalidad y comportamiento (que en realidad define lo anterior).

De la misma manera, hay dos maneras de construir un personaje: imaginarlo desde cero o "tomarlo prestado". ¿Qué quiere decir esto último?

¿Cómo llamarías a un personaje cuyo aspecto y actuación no deparan ninguna sorpresa? "Tópico", pero es más correcto llamarlo "estereotipo", que significa "imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable".

Eso quiere decir que si asocias un personaje a un estereotipo concreto, los lectores sabrán ya muchas cosas sobre él. Basta con incluir el concepto para que muchas imágenes acudan a nuestra mente. Probemos con dos clásicos, "aventurero" y "estudiante".



"ESTUDIANTE"
En este caso se trata –obviamente– de la tópica estudiante tímida y muy atractiva. Algún desengaño sentimental le ha llevado a adoptar una actitud distante, pero está claro que es una máscara que oculta su verdadero valor.

"AVENTURERO"
Su aspecto y su vestuario son un tanto extremados, ya que corresponden a una actitud extrovertida. Va armado, su pose es muy decidida, y deja muy claro que tiene un propósito determinado y ya está listo para la acción.

1 ALGUNOS ESTEREOTIPOS

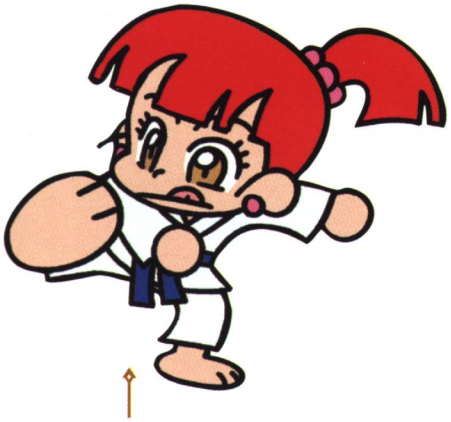
No hay que confundir los estereotipos de personajes con el "arquetipo" del héroe eterno, que viene a ser una versión destilada, corregida y aumentada del "héroe arquetipico", lo que se llama un "héroe cultural". Un personaje estereotipo puede no ser el protagonista: por ejemplo, si en un par de viñetas de un manga aparece un repartidor de pizza, nadie se molestará en definir un personaje original y se recurrirá al "estereotipo del repartidor de pizza", que lo hará inmediatamente reconocible a los lectores sin que el autor tenga que perder espacio describiendo nada más. Pero, ¿qué pasa cuando el estereotipo es el héroe? Simplemente que es reconocible. ¿Demasiado?

El estereotipo luchador heroico vencerá a adversarios más y más poderosos, hasta morir en el último combate.

El estereotipo pandillero urbano moderno es todo pose y actitud, no importa en qué medio se encuentre.

El héroe deportivo, dispuesto a cualquier esfuerzo para lograr la victoria, incluso a sacrificar a su verdadero amor.

La aventurera se enfrentará a los monstruos propios de una mazmorra y al poco sentido del humor de sus compañeros.



La heroína deportiva está dispuesta a todo por el triunfo salvo, por supuesto, a sacrificar su verdadero amor.

La *magical girl* usará sus poderes fabulosos para enfrentarse a malvados que pretenden acabar con el amor en el mundo.

2 CÓMO USAR LOS ESTEREOTIPOS

Como todas las herramientas y conceptos al alcance del creador, los estereotipos pueden ser positivos o negativos dependiendo del uso que se haga de ellos:

- Positivo. Reduce al mínimo el tiempo de presentación de los personajes. Se pueden combinar varios estereotipos para obtener un resultado nuevo o una nueva visión de un viejo tema. Es útil para definir secundarios.

- Negativo. Si en la historia sólo hay tópicos, será difícil interesar al lector. Si se combina con estereotipos en el argumento –también los hay– el aburrimiento está garantizado.

PROCESO DE TRABAJO

DE NADA A TODO EN EL MANGA

Para crear un manga hace falta no sólo saber dibujar, sino conocer todos los procesos que intervienen en la realización de un cómic. De la mente del creador a la página finalizada, ¿cuántos procesos sigue la obra? ¿Cuántas personas participan en la realización de un manga?

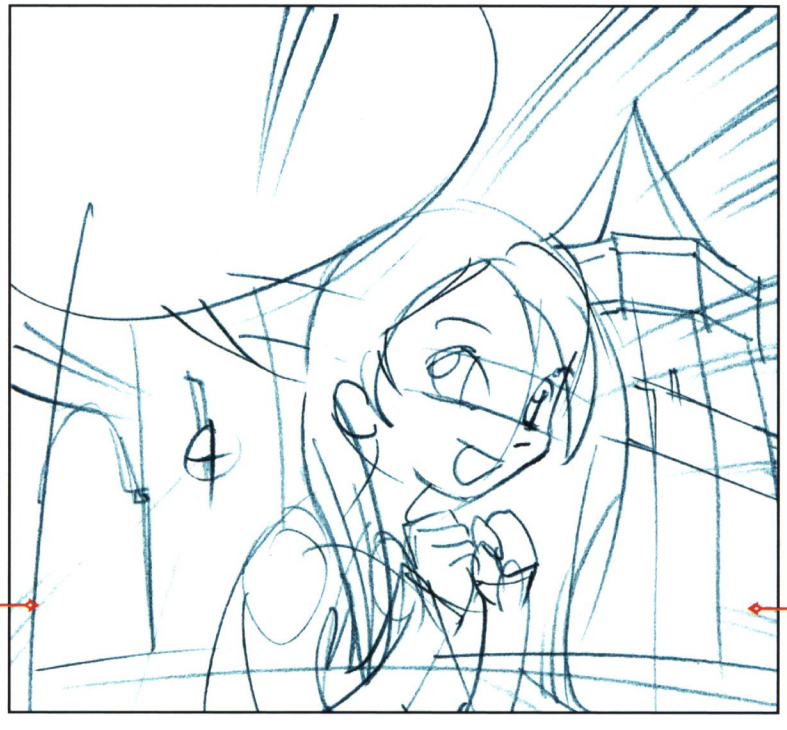
El proceso de realización de un manga implica tres fases creativas diferentes: **creación** de la historia y de la imagen –esta es la fase propiamente "creativa"–, la **realización** de ambas cosas –esta es la que requiere saber guionizar y dibujar– y los **acabados** finales –donde lo que cuenta es la técnica. Cada proceso tiene sus propios puntos de partida y sus dificultades.

Viñeta 1

Plano medio de Yoko, ciudad medieval. Ha encontrado el amor en su viaje por el tiempo, y su rostro refleja la emoción del momento.

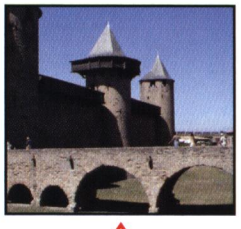
Yoko: ¡Genial, Yoko! ¡Cuando el accidente me llevó al pasado no esperaba encontrar a alguien como Gérard!

Todo empieza con el guión, tanto si existe en forma impresa como si sólo lo hace en la cabeza del autor.



El abocetado sirve para estudiar el encaje de la viñeta y comprobar si "funciona" en la página.

El diseño de personajes es el primer trabajo que debe realizar el dibujante.

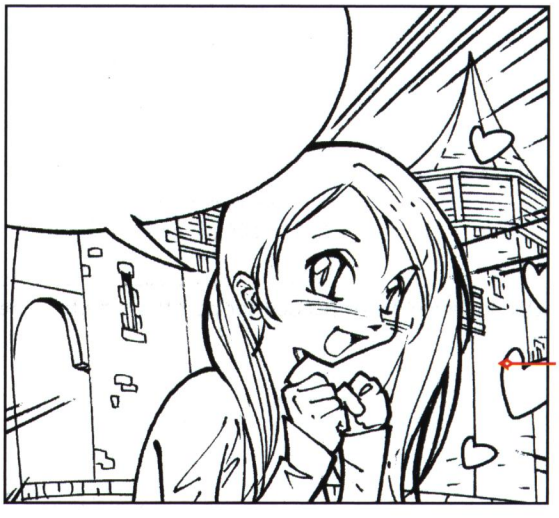


La documentación, fundamental en la mayoría de casos, suele correr a cuenta del dibujante.

1 ¿QUIÉN DIBUJA QUÉ?

Qué se haga a continuación depende de qué proceso se esté siguiendo. Pueden darse varias posibilidades:

- Si el dibujante y el entintador son la misma persona, se pasará probablemente del boceto a la tinta, sin molestarse en trabajar más el lápiz.
- Si son personas diferentes, el dibujante dejará "lápices limpios" de manera que quede lo más claro posible su objetivo en cada viñeta.



Con la tinta, no sólo la ilustración gana toda su fuerza, sino que su expresividad también aumenta.

Con la viñeta entintada y en realidad completa, todavía queda mucho trabajo por hacer antes de dar por acabado el trabajo. Lo primero es decidir qué acabado básico va a tener el manga: blanco y negro (habitual) o color (nada habitual).

- Si se va a reproducir en blanco y negro, el trabajo básico será colocar las tramas. Quizá se añadan en este momento onomatopeyas u otros complementos.

- Si se va a reproducir en color, el trabajo de coloreado irá antes que cualquier otro acabado.

En los dos casos, éste será el momento de la rotulación, es decir, de colocar –rotular– el texto en los bocadillos, normalmente con una tipografía (una fuente o tipo de letra) específica para este trabajo.

Con la viñeta dibujada, coloreada o no, y rotulada, el trabajo ha concluido. Bastará añadir muchas más viñetas para obtener un manga completo.

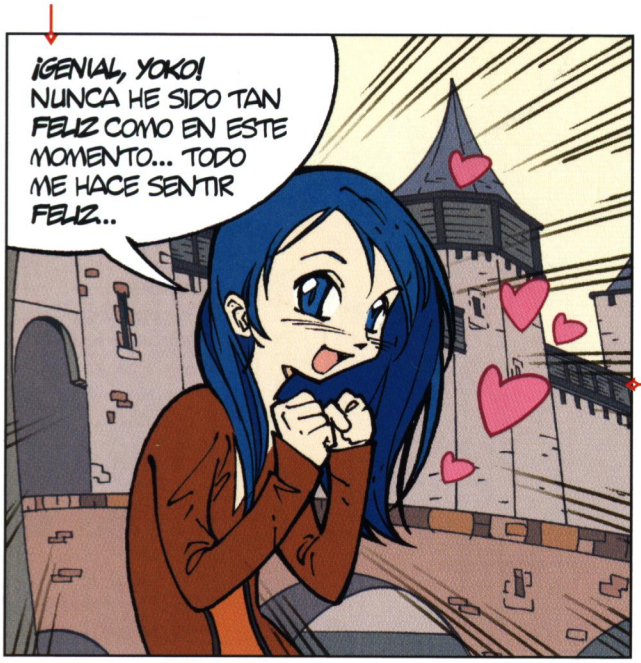
Viñeta 1

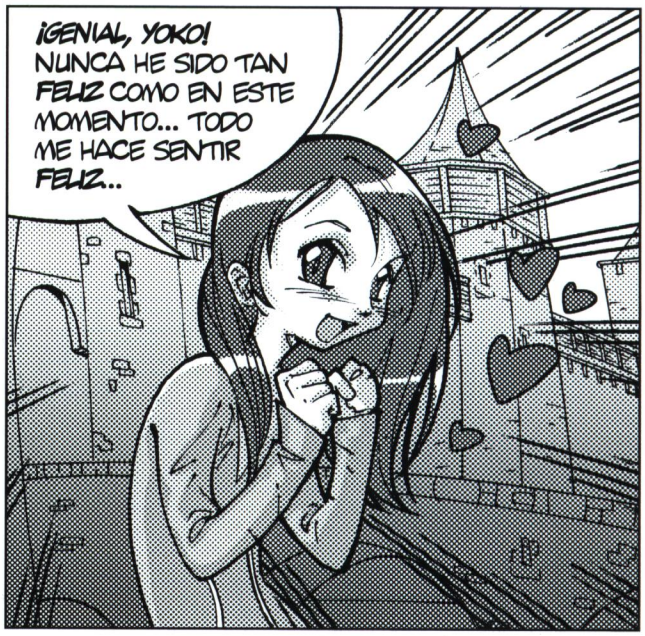
Plano medio de Yoko, ciudad medieval. Ha encontrado el amor en su viaje por el tiempo, y su rostro refleja la emoción del momento.

Yoko: ¡Genial, Yoko! ¡Cuando el accidente me llevó al pasado no esperaba encontrar a alguien como Gérard!

La rotulación es competencia del autor tan sólo en el cómic europeo. En el manga o en el cómic americano, es competencia de otros profesionales.

La costumbre de las mujeres japonesas de referirse a si mismas en tercera persona puede crear confusión.





El acabado a color es del todo inhabitual en el manga. La presión de producción reserva este tratamiento, como mucho, a unas pocas páginas por historia. Sin embargo, autores como Yoshikazu Yasuhiko o Masamune Shirow no dudan en usarlo.

SABÍAS QUE... Los profesionales

El número de personas que pueden involucrarse en la realización de un manga varía completamente según cada caso, y tiene poco que ver con el mercado. El máximo de implicados es cinco: guionista, dibujante, entintador, auxiliar y colorista; el mínimo es uno, y entre una cosa y otra, cualquier combinación de personas es posible.

En el caso japonés, donde el ritmo de producción puede llegar hasta las 30 páginas a la semana, es más frecuente el trabajo en estudio, es decir, un autor que firma el trabajo y que se ocupa del guión y del lápiz, trabaja con un número indeterminado de ayudantes –a menudo futuros aspirantes a mangaka– que se ocupan de todo lo demás.

ACABADO PLANO

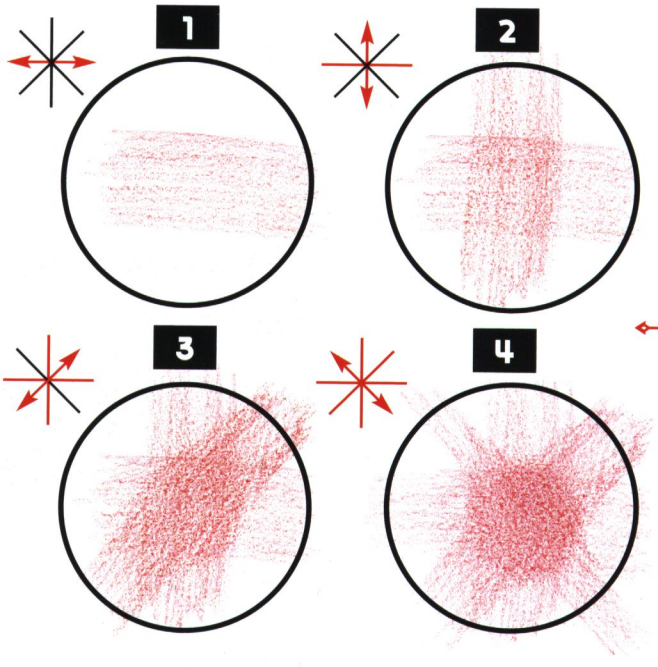
LA BASE DEL TRAZO DE LÁPIZ

Aunque los lápices son la herramienta de coloreado al alcance de todo el mundo y la que parece más fácil, como todos los medios de color se puede usar de formas muy distintas, para obtener resultados diferentes. El acabado básico en lápiz es el color plano.

Las principales fases del trabajo a lápiz son escoger el color o la combinación de colores, dar la capa de color base y trabajar después en el acabado.

Ahora bien, antes de que el lápiz se apoye sobre el papel, hay que decidir qué dirección han de seguir los trazos. Hay dos opciones fundamentales:

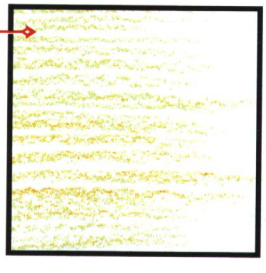
- Trabajar con los trazos en una sola dirección. Esto crea un acabado irregular.
- Trabajar con los trazos en varias direcciónes. Esto crea un acabado de color sólido.

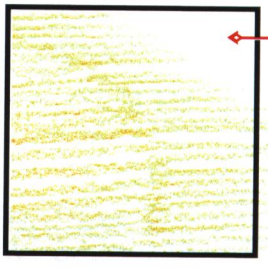


Imagina una estrella de ocho puntas (✳). Cada brazo define una de las direcciones en que debe moverse el lápiz para obtener el acabado plano. ¡Importante! Las capas deben darse sin apretar mucho el lápiz sobre el papel: el "lleno" se conseguirá superponiéndolas todas.

DIRECCIÓN Y SENTIDO
Una dirección tiene siempre dos sentidos. Por ejemplo, la dirección "horizontal" puede ser "de izquierda a derecha" y "de derecha a izquierda". El lápiz se mueve en una dirección, pero no necesariamente en un sentido.

En el trabajo en una sóla dirección, determina un efecto visual concreto. Cada trazo debe tener la misma intensidad, y deben ser paralelos.

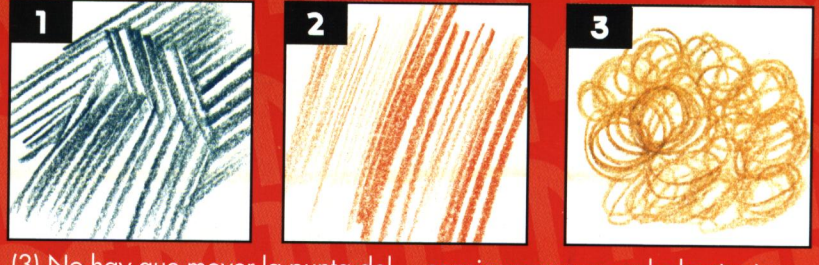




Si hay que añadir color, el trazo seguirá en la misma dirección que en el primer trozo que se pintó.

¡CUIDADO! Errores de dirección

Hay que prestar atención a los tres errores más habituales en el trabajo de los principiantes: (1) El cambio de dirección en una misma zona (conviene considerar toda la figura como una misma zona, con una sola dirección). (2) La intensidad de los trazos debe ser lo más regular posible.



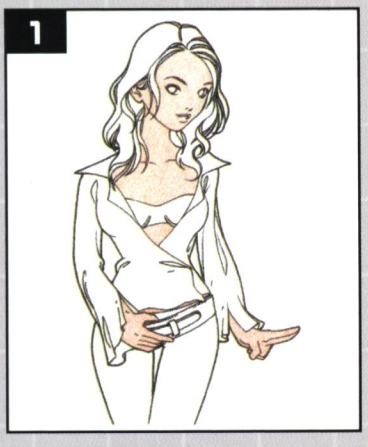
(3) No hay que mover la punta del lápiz en círculos: el efecto que se consigue nunca es lo bastante regular y queda poco atractivo.

DURACIÓN	50 MINUTOS
DIFICULTAD	MEDIA
MATERIALES	LÁPICES DE COLORES

ACABADO PLANO

LÁMINA Nº 003 **Las dos clases de trabajo de lápiz pueden combinarse para obtener interesantes contrastes en cualquier figura. Para colorear la ilustración de esta chica, sin sombreado ni difuminados, basta con combinar el acabado plano con el trabajo en una dirección para obtener un resultado muy atractivo.**

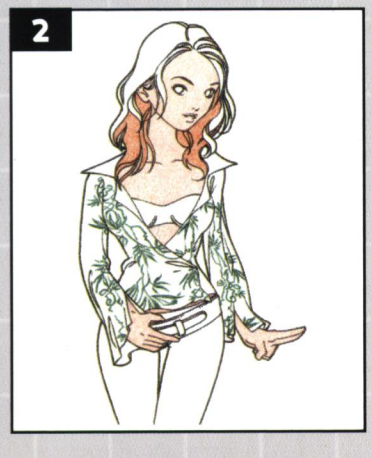
1



La piel.
El color plano, tal como hemos explicado, se consigue superponiendo trazos de color en varias direcciones, formando una estrella.

Color piel.

2

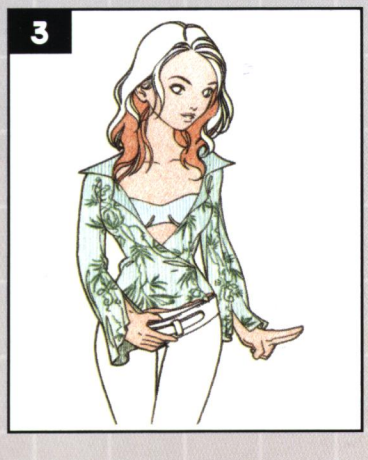


Colores planos.
Con un lápiz verde muy afilado, se dibuja el estampado de la camisa, cuyo diseño se puede variar al gusto. La otra zona de acabado plano es la sombra del cabello.

Cabello

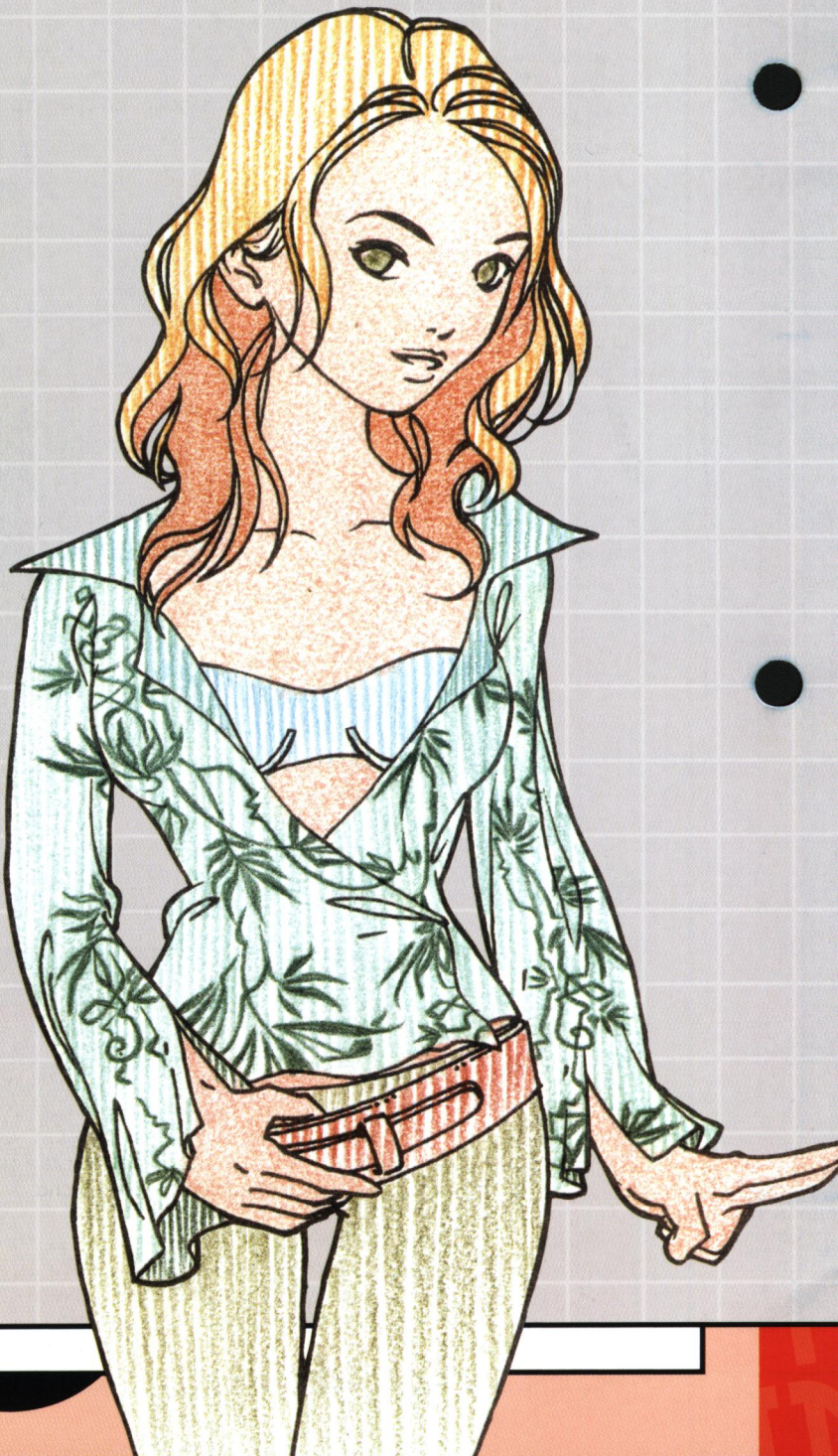
Estampado.

3



En una dirección.
Para toda la ropa y el cabello, usaremos trazos verticales regulares, sin pretender "llenar" el blanco.

Paleta.

4

Detalles.
La bocamanga de la camisa de color verde oscuro; los ojos, verde brillante. Si quieres dar otro acabado a la figura, experimenta con otras combinaciones de color o con qué zonas pintar plano o en una dirección.